VIDEOSYSTEM

スーパーファミコン

The 麻雀 闘牌伝

取扱説明書

SHVC-TY

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

The麻雀闘牌伝

はじめに

このたびは、ビデオシステムのスーパーファミコン専用ソフト「The麻雀・闘牌伝」をお買いあげいただきまことにありがとうございます。ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をお読みいただいて、取扱いかたや使用上の注意を理解して、正しくご使用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

〈使用上の注意〉

■使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
■テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
■長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。
■精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
■端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
■シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油で拭かないでください。
■スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）を接続すると、残像現象（画面焼ケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

入局から終局まで（目次）

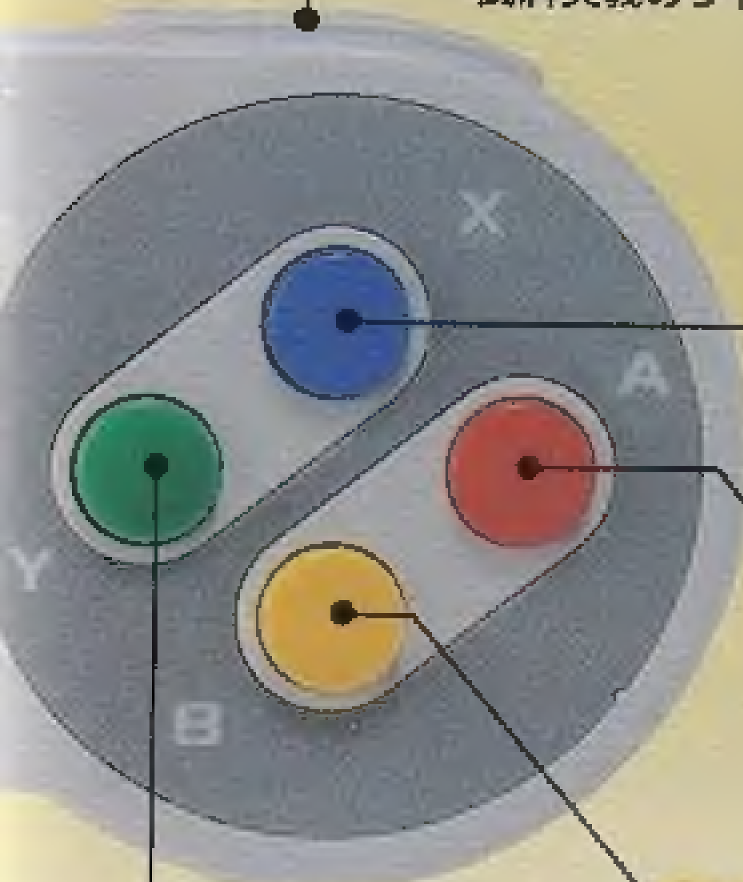
操作方法

コントロールパッド・マウスの各部の名称と操作



(SELECT)(START)ボタンはプレイ中使用しません。
ⓍⓎボタンは使用しません。

このゲームは1人用です。コントローラは、スーパーファミコン本体の、コントローラコネクタに差しこんでください。



Ⓡボタン

- 対局中、現在の持ち点、アイテム、闘牌奥義のウィンドウ表示

Ⓧボタン

Ⓐボタン

- 主に決定

Ⓑボタン

- 主にキャンセル

Ⓨボタン



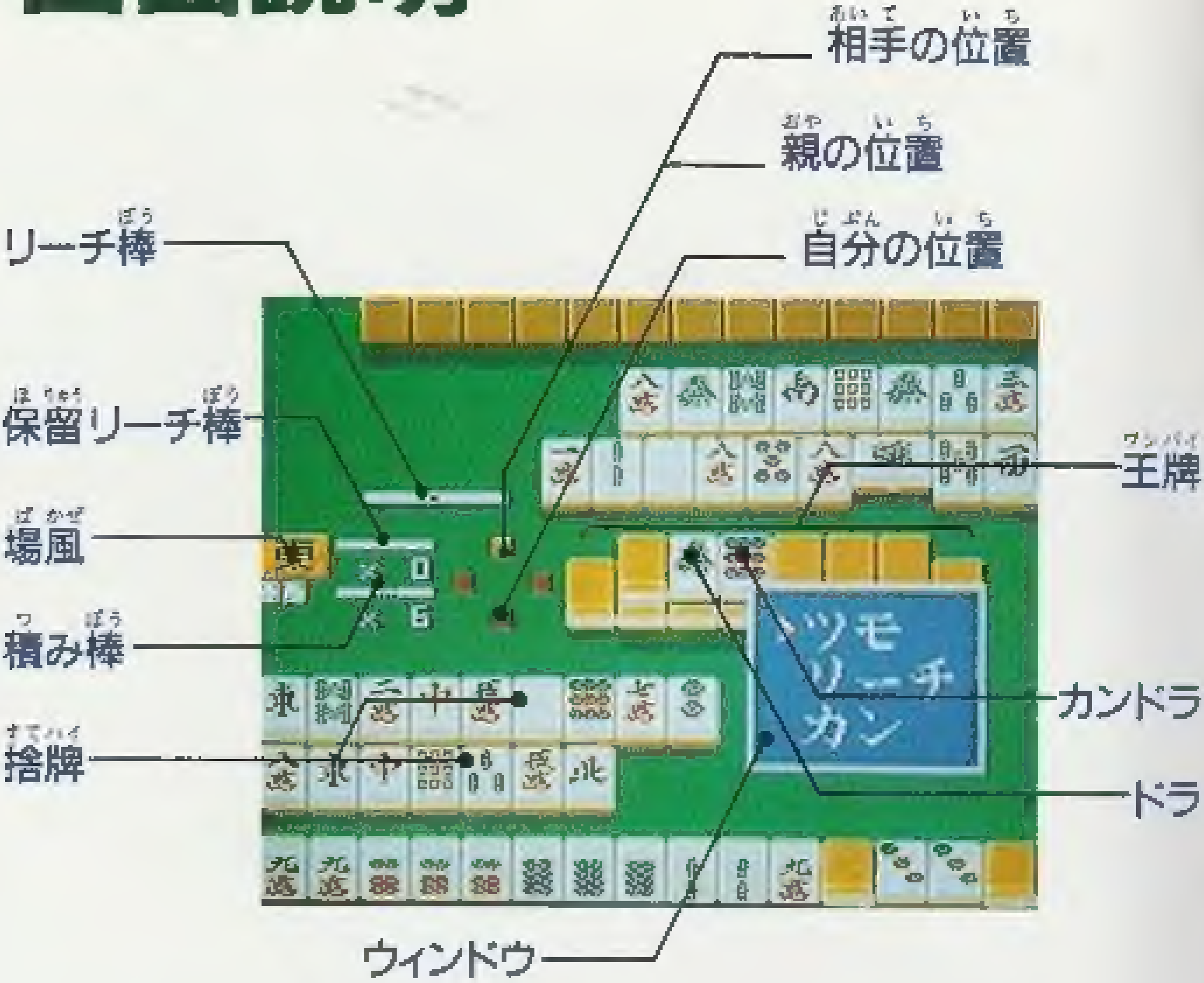
左(ひだり)ボタン

- 主に決定

右(みぎ)ボタン

- 対局中、ポン・チーなどのウィンドウを表示
- 起家マーク(東・南)の上でクリックすると現在の持ち点、アイテム、闘牌奥義のウィンドウ表示

画面説明



基本操作

■オープニング

(START)を押す。(デモ画面は(A)でスキップ)

■モードセレクト

4つのモードから1つを(十字)で選び、(A)で決定。

■ツモ

ツモは自動的に行われる。

■牌の点滅

相手の捨て牌が、ロン・ポン・チー・カン可能な場合、その牌は点滅する。
チーは打牌した相手の位置にかかわらず、することができる。

■ロン・ポン・チー・カン

ロン・ポン・チー・カンする時は、(十字)の下でウィンドウを出し、どれかを(十字)の上下で決定。しない場合は、(A)でとばす。

■和了

あがった場合は(十字)の下でウィンドウを出し、ロン・ツモに合わせ、(A)を押す。

モード紹介

アイテム・闘牌奥義のいずれもが使える「闘牌王モード」と「フリー対戦モード」、どちらも使わない「実戦麻雀モード」と「麻雀大会モード」の4モード。
すべてにチャレンジしてこそ、雀聖というものだ。

アイテムマージャン

闘牌王モード

10人の闘牌師を葬り、闘牌王となれ！
自分の選んだキャラクター以外の10人との対戦。最初の5人に勝つと、次にひかえるのは「四天王」だ。なかなか手強い。それを粉砕して、「闘牌王」との対局だ。その王を倒すことができれば、君(のキャラクター)が、レベル、持ちアイテム・奥義もそのまま、新しい闘牌王となる。そして次回からは、別のキャラクターを選び、新闘牌王に挑戦だ。

フリー対戦モード

百戦錬磨の打ち筋に、泣きを見るな！
自分の選んだキャラクター以外の10人と対戦。相手は誰を選んでもいい。それぞれ個性的かつ挑戦的、ひとくせもふたくせもある強者ぞろい(中には魅惑的なのもいる)。

リアルマージャン

実戦麻雀モード

牌の心を見よ、己れの実力が試される！
11人と君とを含めた12人の戦いが続く。リアルで、シビアな戦いを戦い抜いてこそ、君の麻雀の実力は磨き抜かれ、高みへと登ることができる。

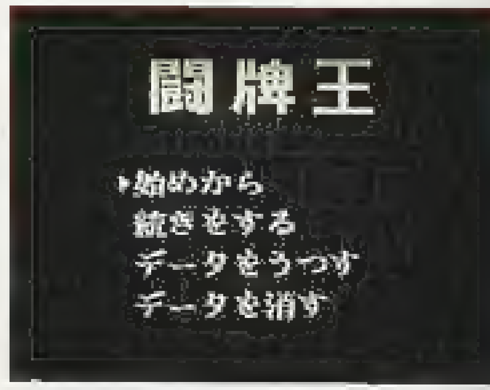
麻雀大会モード

競りあい、金のカップを手にせよ！
10人と君とを含めた11人の戦い。トーナメント方式で、金のカップをめざす麻雀大会だ。2位は銀、3位は銅のカップが手渡される。それらを並べておくことができる。燦然と輝く金のカップを5個連続獲得すると、素晴しい……だ。

闘牌王モード

アイテムや奥義を駆使して闘牌王をめざそう。5人のキャラクターとは

■入局



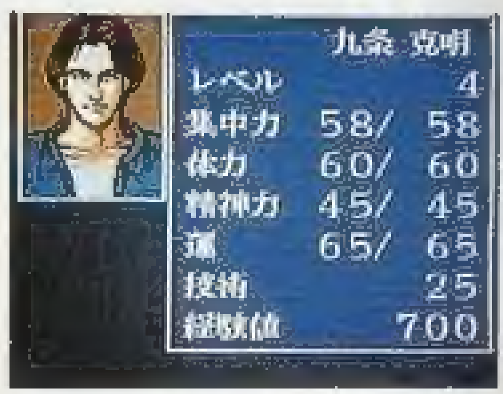
- 初めての時又はやり直す時は「始めから」前回の続きからの時は「続きをする」を選び、Aで決定。

■キャラクターの選択



- 11人の中から1人、自分のキャラクターを(十字)の左右で選び、Aで決定。

■キャラクターのステータス紹介



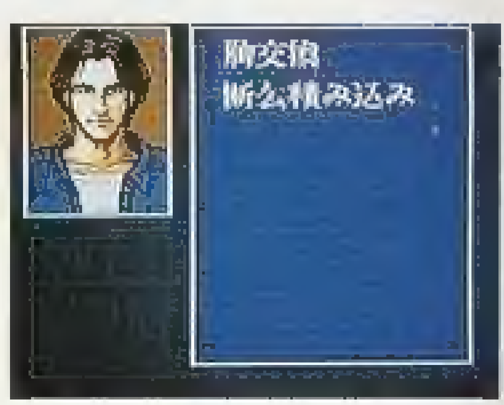
- レベル、集中力、体力、精神力、運、技術、経験値などを数値で表示。
- Aで次の画面、Bで前の画面。

■アイテム紹介



- 選んだキャラクターが所持しているアイテムを表示。
- 装備するタイプのアイテムは、使用中にアイテムの横にEを表示。
- Aで次の画面、Bで前の画面。

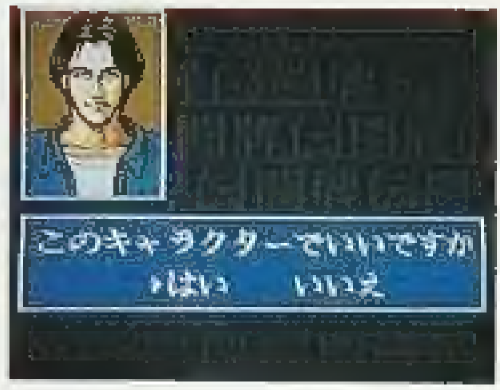
■闘牌奥義の紹介



- 選んだキャラクターが使える闘牌奥義を表示。
- Aで次の画面、Bで前の画面。

半荘2回戦、四天王とは半荘4回戦、闘牌王とは半荘6回戦だ。

■キャラクターの決定



●自分のキャラクターがよければ「はい」、替えたければ「いいえ」を選び、Ⓐで決定。

■ゲームスタート



●「ゲームスタート」、「オプション」、「ルールセレクト」の中から、「ゲームスタート」を選び、Ⓐで決定。
●次に、「対局」、「アイテムショップ」、「ギャンブル」「ゲーム終了」の中から、「対局」を選び、Ⓐで決定。

■起家決め



●最初の親（起家）の位置を、Ⓐで決定。

■闘牌奥義・アイテムの使用



●対局前に、自分の闘牌奥義・アイテムの中から、使うものを選び、Ⓐで決定。

■対戦



●規定の半荘数を戦い、トータル点数の多い方が勝利をおさめる。
●半荘終了ごとに点数を表示。

■継続または終局

継続する場合は「はい」、しないときは「いいえ」を選び、Ⓐで決定。

フリー対戦モード

11人のキャラクターの中から好きなものを1人選び、他の10人の中から



ゲームスタート

- 「ゲームスタート」、「オプション」、「ルールセレクト」の中から、「ゲームスタート」を選び、Ⓐで決定。

キャラクターの選択

- 自分のキャラクターを(十字)の左右で選び、Ⓐで決定。

キャラクターのステータス紹介

- レベルや集中力などを数値で紹介。
- Ⓐで次の画面、Ⓑで前の画面

アイテム紹介

- 選んだキャラクターが所持しているアイテムを表示。
- 装備するタイプのアイテムは、使用中にアイテムの横にEを表示。
- Ⓐで次の画面、Ⓑで前の画面

闘牌奥義の紹介。

- 選んだキャラクターが使える闘牌奥義を表示。
- Ⓐで次の画面、Ⓑで前の画面。

キャラクターの決定

● 自分のキャラクターがよければ「はい」、替えたければ「いいえ」を選び、Ⓐで決定。

対局

● 「対局」「アイテムショップ」「ギャンブル」「ゲーム終了」の中から、「対局」を選び、Ⓐで決定。

対戦相手の選択・決定

● 10人の中から1人のキャラクターを、十字の左右で選び、Ⓐで決定。
● よければ「はい」、替えたければ「いいえ」を選び、Ⓐで決定。

起家決め

● 最初の親（起家）の位置を、Ⓐで決定。

闘牌奥義・アイテムの使用

● 対局前に、自分の闘牌奥義・アイテムの中から、使うものを選び、Ⓐで決定。

終局

● 半荘終了後に点数表を表示。
● 同じキャラクターとは連続6回までしか対戦できない。

継続

● 継続する場合、対戦相手を変更する時は「はい」、しない時は「いいえ」を選び、Ⓐで決定。

実戦麻雀モード



入局

- 初めてする時は「始めから」、前回の続きをする時は「続きをする」を選び、Ⓐで決定。
- 「成績」を選ぶと、いままでの成績を確認することができる。

ネーム入力

- 自分の好きな名前を入力する。

ゲームスタート

- 「ゲームスタート」、「オプション」、「ルールセレクト」の中から、「ゲームスタート」を選び、Ⓐで決定。

対戦相手の選択・決定

- 11人の中から、対戦相手を(十字)の左右で選び、Ⓐで決定。
- よければ「はい」、替えたければ「いいえ」を選び、Ⓐで決定。

起家決め

- 最初の親(起家)の位置を、Ⓐで決定。

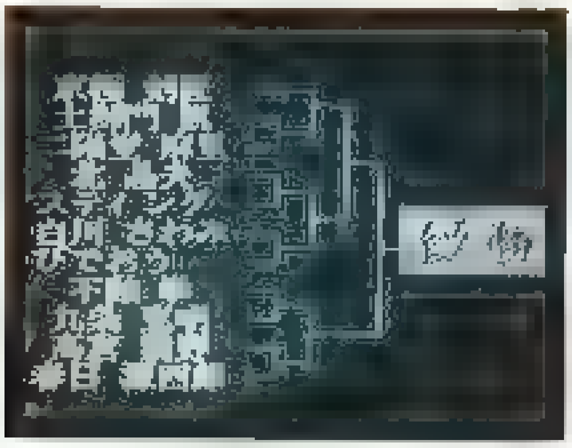
終局

- 半荘終了後に点数表を表示。
- 同じキャラクターとは連続6回までしか対戦できない。

継続

- 継続する場合、対戦相手を変更する時は「はい」、しない時は「いいえ」を選び、Ⓐで決定。

麻雀大会モード



■入局

- 初めてする時は「始めから」、前回の続きをする時は「続きをする」を選び、Ⓐで決定。
- 「成績」を選ぶと、いままでの成績を確認することができる。

■ネーム入力

- 自分の好きな名前を入力する。

■ゲームスタート

- 「ゲームスタート」「オプション」「ルールセレクト」の中から「ゲームスタート」を選び、Ⓐで決定。

■トーナメント表の確認

- 今回の麻雀大会の組合せを、Ⓐで決定。
- 他のトーナメント参加者の対戦をみることができる。

■起家決め

- 最初の親(起家)の位置を、Ⓐで決定。

■継続

- 半荘終了後、このまま継続する時は「はい」、しない時は「いいえ」を選び、Ⓐで決定。

The麻雀ルール解説

持点 3万点持ちの3万点返し。

場風 東・南まわし。

局数 半荘は8局。

ツモ回数 基本は18回。チー、ポン、ミンカンをすることにツモが1回ずつ減っていく。

王牌 常に14枚残す。

立直
- フリテンでもリーチはかけられる。
- リーチ後にアガリ牌の見逃しは出来るが、以後フリテン扱いになる。
- 保留リーチ棒はアガリ取り。
- ルール設定で南場を輪荘にして、南場4局で流局になり半荘が終了した場合、リーチ棒はリーチをかけた者に戻らず、持ち点の多い方に加えられます。
- リーチ宣言牌を鳴いて、手牌から切ったかロン牌だった場合も、リーチ一発になります。

連荘 東場は親で流局時にテンパイしていれば連荘出来る。
南場はルールセレクトで連荘か輪荘かを決める。
※対面以外が親のときには連荘できない。

積み棒
- 親で連荘することに、積み棒を1本づつ置いていく。
- 積み棒は1本につき300点アガリ点に加算される。
- 支払い、受け取りの計算方法は、ロンアガリと振込みは、アガリ点+300点。ツモアガリはアガリ点+100点。

不聴罰 不聴罰は1500点。

二翻縛り
- 5本場以降は二翻縛りにする。
- アガリ時に二翻なければあがれない。

西入 半荘終了時にプレーヤーと対局者の持ち点が3万点以下なら西入する。(ルールセレクトで選択)

赤五筒 持っているだけでドラになる赤五筒を、通常の五筒と2枚交換する。(ルールセレクトで選択)

チョンボ 無し。

途中流局
- 九種九牌/親は配牌、子は第一ツモで、一九牌・字牌が手の中に9種類以上あれば、流局することができる。
- 四槓流れ/2人で4つの槓が成立した場合は流局。

包則 無し。

人和 無し。

※当ゲームのルールとしてご理解ください。

セーブ

- 半荘終了後、自動的にセーブされる。
- 各モード2つずつのセーブファイルがある。
- セーブの続きから始める時は、「続きから」を選び、ファイルを決定する。
- ファイルは、移したり・消したりできる。



オプション

6つのオプションで、対局はさらに白熱。

- 難易度(ノーマル、イージー)
- 理牌(する、しない)
- BGM(ON　OFF)
- 効果音(ON　OFF)
- サウンド(ステレオ　モノラル)
- サウンドテスト
- EXIT



ルールセレクト

ギャンブル性の強いルールを選んで、相手をヘコませてしまえ。



(P.17用語集その①参照)

ステータス

ステータスは、各キャラクターの「能力」だ。これをアップすると、打ト

集中力

1. 相手に振りこんだり、「体力」が減少すると、集中力が減少し、「運」も減少する。
2. 集中力のMax値が高いキャラクターは集中力の減少率が低い。レベルアップすると、Max値が上昇する。
3. 減少した集中力は、アイテムなどで回復させることができる。

体力

1. 体力は半荘ごとに減少し、それにともない、「集中力」や「運」も減少する。
2. 体力のMax値の高いキャラクターは体力の減少率が低い。レベルアップすると、Max値が上昇する。
3. 減少した体力は、アイテムなどで回復させることができる。

精神力

1. 精神力は、闘牌奥義を使うごとに消費され、0になると技が使えなくなる。
2. レベルアップすると、精神力のMax値が上昇する。
3. 減少した精神力は、アイテムなどで回復させることができる。

※RPGでいうマジックポイントのこと。

運

1. 運は、配牌やツモ牌に大きくかかわる。
2. 「体力」や「集中力」が減少すると、運も減少する。
3. 「体力」と「集中力」が回復すると、運も回復する。
4. レベルアップすると、運のMax値が上昇する。

技術

1. 技術の数値によって、使用可能な闘牌奥義が決まっている。
2. レベルアップして技術を上げれば、より高度な闘牌奥義が使えるようになる。

…が上がり、ステータスは、ますます上昇するのだ。

レベルと経験値

1. レベルと経験値には相関関係があり、経験値を一定量上げると、レベルがアップし、キャラクターは成長する。
2. レベルがアップすれば、各ステータスのMax値が上昇する。
3. 経験値は、上がり点100点につき1ポイントである。

※[illegible]キャラクターの各ステ[illegible]Max値[illegible]



ティービィ君のThe麻雀用語集その①

ナキ断 チーやポン、明槓を利用してつくった断么九。

不聴罰 流局のとき聴牌していないと点棒を支払わなくてはならない。

一発 和り役(P26参照)

箱ワレ 持ち点がすべてなくなった時点で半荘が終了する。

南場不聴 南場で流局したときに、親が聴牌していないと親を次に移すかどうかを決める。

ワレ目 配牌をしはじめたツモ山の場所に座る人の支払い、受け取りを倍にする。

裏ドラ ドラ表示牌の裏にあるドラ。立直をかけて和ったときだけ有効。

槓ドラ 槓でめくられた牌で決定するドラ。

槓裏 上記の裏にあるドラ。

西入 半荘終了時にトップ(このゲームの場合、勝っている方)が規定点数以上なかった場合、さらに西場までゲームを続行すること。

八連荘 和り役(P29参照)

赤五筒 ドラとして扱う五筒。赤色で表示。

アイテムショップ

アイテムは、値段もまちまち。当然、値のはるものは効果も抜群!?「ホント?」と驚くばかりのアイテムもあるのだ。

- 対局やギャンブルで得たお金で、アイテムショップへ行き、売買する。
- アイテムショップへは、規定半荘終了後にしか行けない。
- 相手を倒し、先に進めば進むほど、使用効果の大きいものが店頭に並ぶ。値段も高くなる。
- 鑑定で、アイテムの効果を知ることができる。
  (十字)で「鑑定」を選び、Ⓐで指定してご覧ください。

[illegible]

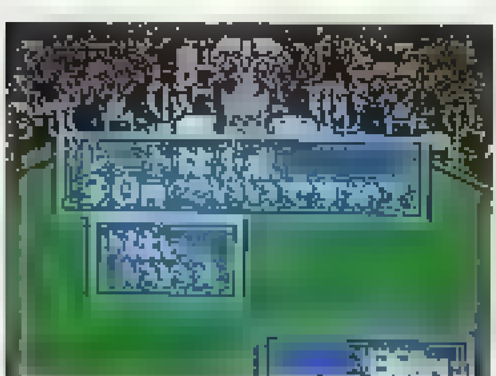



ギャンブル(ティーピィと対戦)

1. 互いに、1〜9の数牌を表向けにして持ち、先攻を決める。
2. 2つのサイコロの出た目の合計の数の牌を裏返していく。

[illegible]と4、でもよい。

3. 交互に行い、裏返せない牌が出たら終了。
4. 残りの目の数を合計し、数の少ない方の勝。
5. (数の差)×(レート)を支払う。
6. 牌を全部裏返した場合、(数の差)×(レート)×2の勝。
   - 規定半荘終了後にしか行えない。
   - ギャンブルを始める前に、ティーピィとレートの交渉。
   - 持ち金はマイナスにはならないが、0になるとギャンブルはできない。
   - ティーピィを大きくマイナスさせると、アイテムをくれることもある。




闘牌王とは日本の政治経済を裏の世界からあやつる力を持つ闇の王のことである。その存在を知るものはごく少数だが闘牌王の持つ国家予算の数年分とも言われてる財産を狙う者は後を絶たない。これは闘牌王と闘牌王の座を狙う者達の壮絶な闘いの物語である。

闘牌王の伝説

京極 剣匠

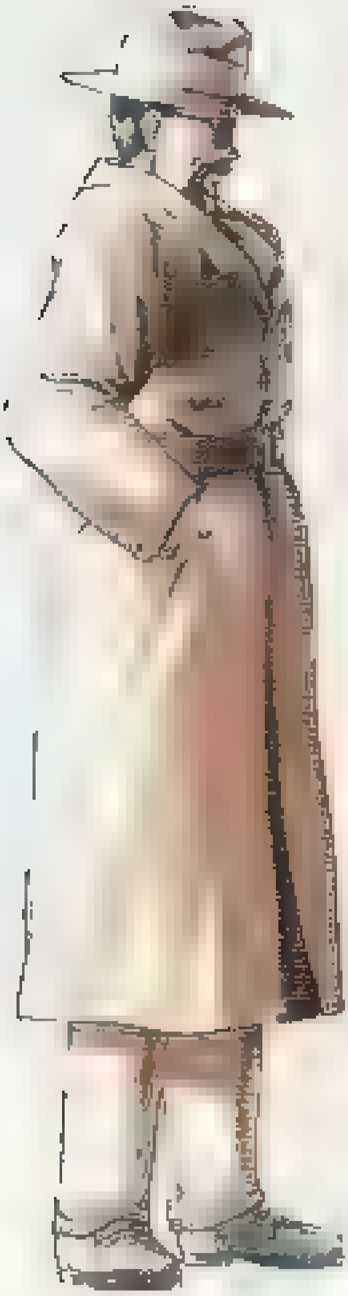
KENSHO-KYOGOKU



不動拳の繰り出す突きや蹴りが、京極剣匠を襲う。
かすっただけでも、京極剣匠が消し飛んでしまいそうである。
それぐらいの突きであり、蹴りである。
京極剣匠は不動拳の突きや蹴りを、数ミリで見切っていた。
ついに、不動拳の視界から京極剣匠が消えた。
次に、京極剣匠が出現したときは、京極剣匠の左の手刀が
こめかみに、右の手刀が心臓の上にピタリと止まっていた。
「やっぱり、まだかなわねえーなー」不服そうに不動拳が言った。
「いやいや なかなかどうして」微笑みながら京極剣匠が言った。
弟子の成長ぶりが嬉しいらしい 闘牌王京極剣匠 まだまだ健在

〈闘牌奥義〉
牌交換
体力回復
力強いツモ
最強の運
一色積み込み
ドラ爆弾
役牌積み込み
天和積み込み

〈闘牌奥義〉についてはP21参照



伊達 万丈

BANJO-DATE

地面から上空に向かって、強い風が吹いていた。
伊達万丈のコートの裾がバタバタと鳴っている。
伊達万丈は、ビルの屋上から飛び降りようとしていた。
今回の映画のクライマックスシーンである。
伊達万丈は どんな危険なシーンでもスタントマンを使わない。
今までもそうしてきたし、これからもそうだ。伊達万丈の意地である。
微塵の恐怖もなかった。恐怖というものを感じたことはない。
俺を恐怖させてみろ。と、伊達万丈は思った。
伊達万丈は地を蹴った。
映画俳優そして、闘牌王の勇ましき四天王。

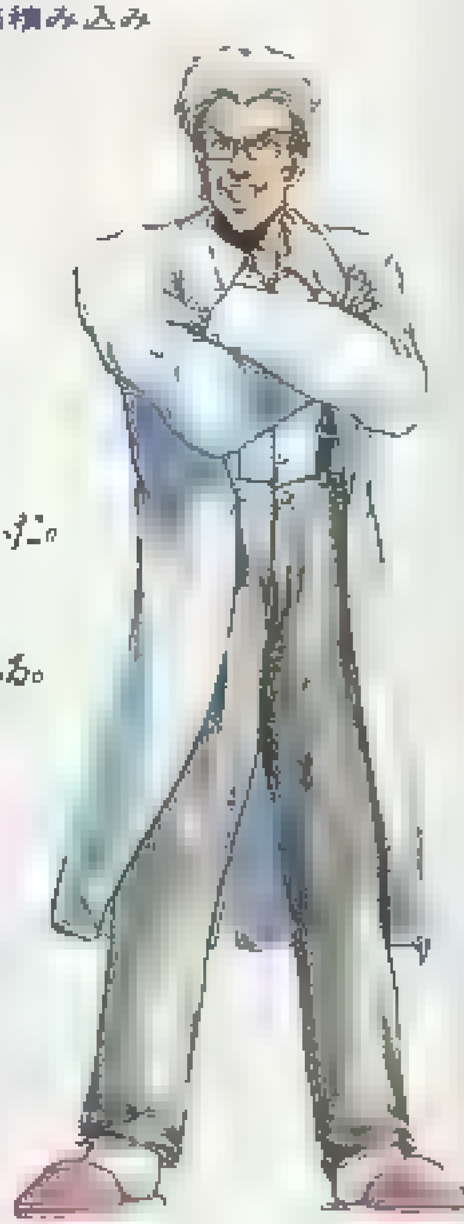
〈闘牌奥義〉
牌交換
体力回復
力強いツモ
気を吸収
色積み込み
ドラ爆弾
役牌積み込み
役満積み込み

土御門 凱

GAI-TSUCHIMIKADO

ピンと張り詰めた空気がその部屋にあった。
男が一人、部屋の中央で燃えている炎の前に座っていた。
囲炉裏から出ている紅い炎が、初老の男を照らしていた。
「よくない相が出た」初老の男がポツリとつぶやいた。
初老の男、土御門凱は組んでいた印をほどき 溜め息をひとつついた。
力を持つ6人が 闘牌王に近付いている。
その中には、闘牌王を凌ぐであろう力を持つ者が何人も混じっている。
「式神たちよ、四天王に知らせてこい」
土御門凱は部屋の片隅に向かって、静かに言った。
現代の陰陽師そして、闘牌王の怪しき四天王。

〈闘牌奥義〉
牌交換
念じるツモ
力強いツモ
気を吸収
一色積み込み
式神召喚
アイテム修復
護法童子召喚



 (〈闘牌奥義〉についてはP25参照)

「あんた、不動拳だろっ」言うなり男は殴りかかってきた。
不動拳は男の突きをスウェイバックでかわした。空手の突きだった。
こういう奴は少なくない。不動拳を倒せば、名が売れるからだ。
「おもしれえ」不動拳は腰を浅く落とし、攻撃の構えをとった。
「しやっ」男は、速い蹴りを不動拳の顔面を目がけて繰り出した。
その蹴りは 1秒前まで不動拳の顔面があった空間をえぐった。
不動拳は男の背後に立っていた。
男の顔が恐怖に歪んだ。信じられないというような表情である。
不動拳は右の拳を男の顔面に叩き込んだ。
武闘家そして 闘牌王の力強き四天王。



〈闘牌奥義〉
牌交換
断么積み込み
力強いツモ
体力回復
一色積み込み
気合吸収
式神召喚
役満積み込み

不動 拳
KEN-FUDO



「マリちゃーん！今晩は食事に付き合ってくれる約束だぜっ」
「ごめんなさい。急用が出来たんだから仕方ないでしょ！」
「いつもこうなんだからまいっちゃうよなー」
テレビ局のプロデューサーが不服そうに言った。
「また電話するからさー」
二階堂麻里の背中に、プロデューサーの声が空しく響いていた。
二階堂麻里は、今夜の闘いのことを夢想していた。
今夜の相手、少しは楽しませてくれるんでしょうね。
その美しい口もとには、不敵なほほえみがあった。
トップモデルそして、闘牌王の美しき四天王。

〈闘牌奥義〉
体力回復
牌交換
敵牌透視
精神力吸収
誘惑の瞳
元気百倍
役牌積み込み
一撃の神ワザ

二階堂 麻里
MARI-NIKAIDO

(〈闘牌奥義〉についてはP25参照)

九条 克明

KATSUAKI-KUJO



「うちの店では、だれもあんたとは打たないよ！
悪いがほかを当ってくれないか！」
バタン！音を立ててドアを閉めながら雀荘のマスターが言った。
「けっ！どいつもこいつも」ひとりごちて、
九条克明は、まだ半分も吸っていない煙草を歩道に投げ捨てた。
その目は鋭く光り、口もとにはあるかなしかの微笑が漂っていた。
前から歩いてくる通行人は、九条克明を避けて通っていった。
彼の強さは関東中に轟いて、対戦相手は誰もいなくなった。
後に彼は闘牌王に挑戦することになるが、今はまだ知るよしもない。
どこからともなく現れて、瞬く間に関東を制覇した若き魔人がいた。

〈闘牌奥義〉
牌交換
断么積み込み
体力回復
力強いツモ
色積み込み
ドラ爆弾
役牌積み込み
天和積み込み



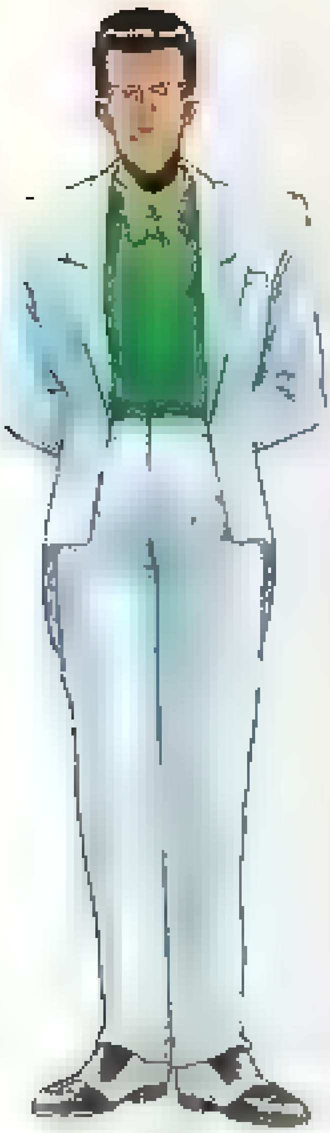
〈闘牌奥義〉
牌交換
断么積み込み
念じるツモ
力強いツモ
一色積み込み
ドラ爆弾
役牌積み込み
役満積み込み

春日 源四郎

GENSHIRO-KASUGA

「ロン！ハネマンや！またわしの勝ちやな」
「また源さんにやられてもうたわ。ちょっとは手加減してえな」
わしづかみにした札束を、腹巻きにねじ込みながら
伝説の麻雀職人、春日源四郎は言った。
「アホ言え、ちゃんと手加減してるわい。
手加減せえへんかったらこんなんですまへんで！」
春日源四郎は今日の勝ちに満足はしたが、
なにか物足りなさと空しさを感じていた。
血が煮えたぎるような勝負がしたいと思った。
春日源四郎が、闘牌王の存在を知る数ヶ月前のことであった。

（〈闘牌奥義〉についてはP25参照）



北晶夫は拍手と歓声の中にいた。
大手企業が主催した麻雀大会の優勝祝賀パーティの会場である。
「おめでとうございます北プロ。5年連続の優勝ですね」
自分のことのように喜んでいる司会者が、北晶夫にマイクを向けた。
「ありがとうございます。皆さんの応援のおかげです。」
早くこの場から立ち去りたいと思ったが、笑顔を崩さなかった。
ファンや、自分が麻雀を教えている生徒が見ているからだ。
インタビューはうわの空だった。九条克明のことばかり考えていた。
もし彼がこの大会に参加していたら、自分は優勝できただろうか。
競技麻雀界のプリンスは、九条克明と闘う日を夢見ていた。

〈闘牌奥義〉
牌交換
敵牌透視
[illegible]
体力回復
アイテム透視
東場に戻す
積み込み防止
サイコバリアー

北晶夫
AKIO-KITA

〈闘牌奥義〉
牌交換
敵牌透視
体力回復
力強いツモ
断么積み込み
一色積み込み
元気百倍
一瞬のはやワザ



やっぱりネ。
「えっ、またツモったんですか」
「そうよ、この牌をツモる確率はねえ……」
「もういいですよ。先生の講釈は長いんだからさ」
高倉紫野は、次にツモってくる牌を
かなりの確率で当てることが出来た。
それは、高倉紫野の人並みはずれた高い知能がなせる技である。
実戦を通して得られたデーターを、コンピューターを使って分析し、
それによってつくられた麻雀確率論を、高倉紫野は暗記していた。
カンが頼りの麻雀では、私に勝てるはずがない、高倉紫野の自負である。

高倉 紫野
SHINO-TAKAKURA

(闘牌奥義についてはP25参照)

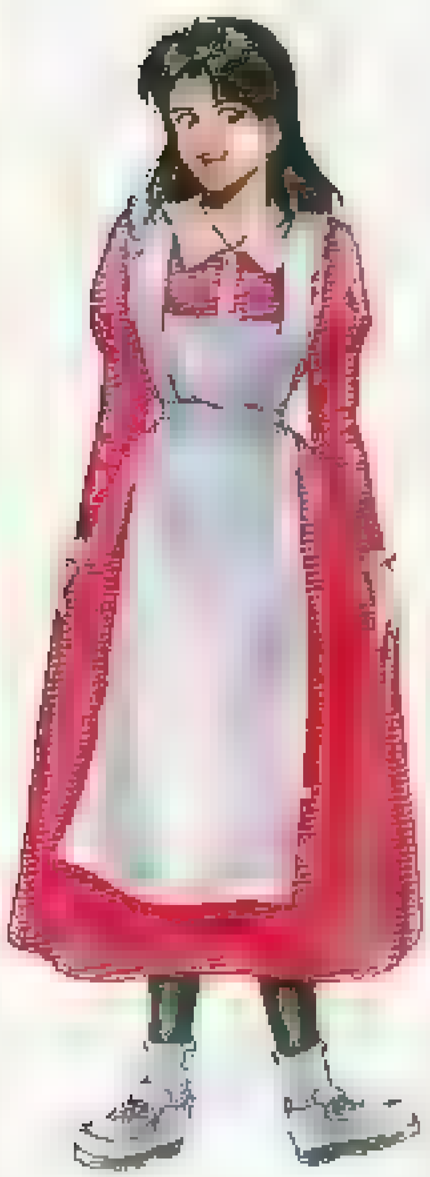
スティング

STING

〈闘牌奥義〉
体力回復
牌交換
集中力回復
敵牌透視
アイテム透視
一色積み込み
元気百倍
悪魔のバラード



「スティングよう、本当に日本に行っちまうのかよう」
「ああ」英国一のロッカーはあいまいに答えた。
「コンサートやレコーディングはどうすんだよう」
「うっせーなあ！日本にはトーハイオウってのがいるらしいんだ。
そいつを…一目見りゃ帰ってきてやる！」
ギターのジェイクは、これ以上なにを言っても無駄なのは分かっていた。
スティングとは長い付き合いである。
スティングは、一度言い出したことは絶対に実行する男だ。
ジェイクは、スティングに麻雀を教えたことを後悔していた。
誰かは知らないが、闘牌王の存在を知らせたやつを恨んでいた。



〈闘牌奥義〉
体力回復
牌交換
アイテム透視
元気百倍
精神力吸収
最強の運
不思議な力
摩訶不思議な力

白川 さわみ

SAWAMI-SHIRAKAWA

「また役満だとー、いったいどうなっていやがるんだっ！」
対面の男は、両手で麻雀卓を叩き大きな声をあげた。
「3回連続チョンボの後は、3回連続の役満かよっ！」
「ごめんなさいっ」少女は目に涙を浮かべながら言った。
「ごっごめんよ、お嬢ちゃん。つい大きな声を出しちまってよぉ。
長年麻雀やってるが、こんなの初めてでよぉ。
俺が悪かったからさあ、泣かないでおくれよぉ」
「うんっ！オジサン続きやろっ！」少女は涙を拭いながら笑顔で言った。
「そうこなくっちゃいけねーよなあ」
最強の運を持つ少女白川さわみ、その片鱗が少し覗いただけである。

（〈闘牌奥義〉についてはP25参照）

闘牌奥義（とうはいおうぎ）

牌交換	配牌の不要牌をカーソルで選択し牌を交換する（交換牌はランダム
体力回復	体力を回復。
力強いツモ	リーチ成立後、アガリ牌をツモれる。相手がアガリ牌を持っていた場合にアガリ牌が全て出ている場合は効果が無い。
最強の運	一局だけ運が上昇する。
一色積み込み	配牌に同種数牌を積み込む。（牌種、内容はランダム）
ドラ爆弾	配牌にドラ牌を積み込む。（裏ドラ・カンドラを含む）
役牌積み込み	配牌に白・発・中が2枚ずつ入ってくる。
天和積み込み	天和が積み込まれている。
気を吸収	相手の体力と精神力を奪い、自分の体力と精神力にプラスする。
役満積み込み	役満の完成形から2～3枚変えた配牌が来る。
念じるツモ	10枚中に最大8枚のアガリ牌を入れておく。
式神召喚	相手のアタリ牌を教えてくれる。
アイテム修復	壊れたアイテムを修復出来る。
護法童子召喚	護法童子が相手の装備アイテムを全て破壊する
断么積み込み	配牌にタンヤオ牌を積み込む
敵牌透視	相手の牌が透明になる。
精神力吸収	相手の精神力を奪う。
誘惑の瞳	相手の集中力をダウンさせる。
元気百倍	体力・集中力を完全回復。
一瞬の神ワザ	対戦相手と自分の所持アイテムを全て交換する。
煙幕	自分の捨牌に煙幕を張り、捨て牌が見えなくなり相手がロン出来なくなる。
アイテム透視	相手の所持アイテムを見ることが出来る。
東場に戻す	南場を東場に戻せる。（南場2局で使うと東場2局になる）
積み込み防止	全ての積み込みアイテムの効果を無効にし、プレイヤー・対戦相手ともに配牌が完全ランダムのセットを配る。
サイコバリアー	体力、集中力が減少しない。吸血鬼の牙、死神の鎌、魔神バズズの像の効力を無効にする。闘牌奥義の「気を吸収」「精神力吸収」「誘惑の瞳」「悪魔のバラード」も無効。
一瞬のはやワザ	相手のアイテムを1つ盗むことが出来る。（盗むアイテムを選択可能）
集中力回復	集中力を回復。
悪魔のバラード	相手の体力・集中力・精神力をダウンさせる。
不思議な力	A　体力・集中力・精神力・運をMAX値まで回復。 B　配牌にドラ牌を積み込む。 C　断么牌を積み込む D　配牌に同種数牌を積み込む。 E　積み込み防止。 F　なにも起こらない。 上記のA～Fの6種類の中からランダムで決まる。（対局前）
摩訶不思議な力	G　天和で役満が積み込まれている。（プレーヤーが東家の場合） H　地和で役満が積み込まれていて、第一ツモでアガリ牌が来る。（プレーヤーが東家以外の場合） 不思議な力のA～FとG・Hを加えた8種類の中からランダムで決まる。（対局前）

※奥義（おうぎ）の「強さ」はキャラクターにより異なります。

The麻雀和り役一覧

※オンゼンツモ
門前清自摸（1翻）
一度も鳴かずに聴牌し、ツモ和りする。

リーチ
立直（1翻）
門前で聴牌し立直を宣言。捨牌を横にして千点棒を場に出し、和る。

イッパツ
一発（1翻）
立直をかけてポン・チー、槓の無い一巡中に和る。

ファンパイ
飜牌（門前1翻 副露1翻）
三元牌、場風、自風を刻子にして和る。

ピンフ
平和（門前1翻）
門前で聴牌させ、4つの順子と飜牌以外の頭をつくり、両面待ちで和る。

タンヤオ
断么九（門前1翻 副露1翻）
中張牌（2〜8の数牌）の組合わせでつくる。

イーペイコウ
一盃口（1翻）
同じ順子を2組そろえてつくる。

ハイテイラオユエ
海底撈月（門前1翻 副露1翻）
海底牌（最後の牌）をツモって和る。

ホウテイラオユイ
河底撈魚（門前1翻 副露1翻）
他家が捨てた最後の牌で和る。

チャンカン
搶槓（門前1翻 副露1翻）
他家が加槓した牌で和る。

リンシャンカイホウ
嶺上開花（門前1翻 副露1翻）
槓（暗槓、明槓）をして嶺上牌でツモ和る。

（※についてはP30参照）

ダブル立直（リーチ）（2飜）

第1自摸直後に立直をかける。

対々和（トイトイホウ）

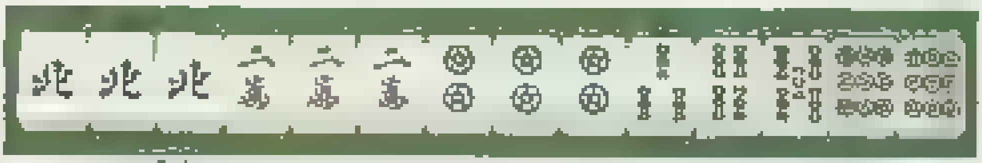
（門前2飜　副露2飜）



4組の刻子※と雀頭で和る。

三暗刻（サンアンコウ）

門前2飜　副露2飜



手牌の中に暗刻※を3組つくって和る。



三槓子（サンカンツ）

門前2飜　副露2飜

暗槓、明槓を問わず 3組の槓をつくって和る。

小三元（ショウサンゲン）

門前2飜　副露2飜



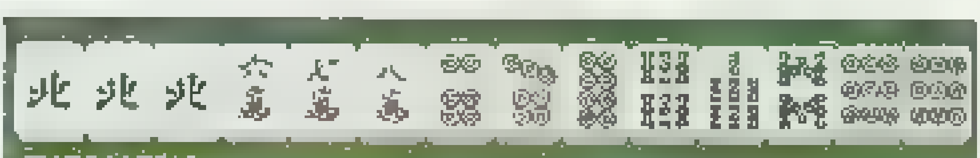
三元牌の2種類を刻子か槓子にして、残りの1種で雀頭をつくる。

混老頭（ホンロウトウ）（門前2飜　副露2飜）

1、9、字牌の組合せで和る。対々和あるいは七対子と複合した形となって、実際は4飜になる。

三色同順（サンショクドウジュン）

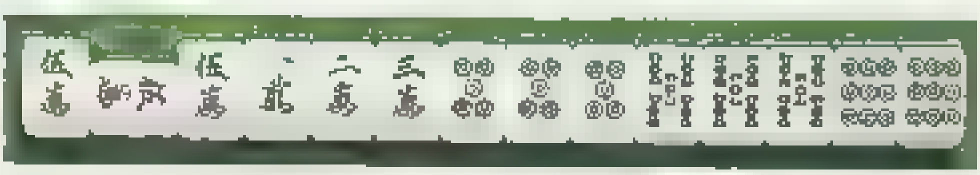
（門前2飜　副露1飜）



同じ数の順子を万子、筒子、索子で3組つくる。

三色同刻（サンショクドウコウ）

門前2飜　副露2飜



数牌の刻子か槓子を同じ数字で3組つくる。

一気通貫（イッキツウカン）

（門前2飜　副露1飜）



同じ種類の数牌で1から9の連続した順子をつくる。

全帯么（チャンタ）

（門前2飜　副露1飜）



雀頭をはじめ、どの組合わせにも字牌及び1、9、牌を含む。

（※についてはP30参照）

七対子（チートイツ）



（特殊役）

対子を7組そろえてつくる。（子の場合1,600点、親の場合2,400点を基本とする）

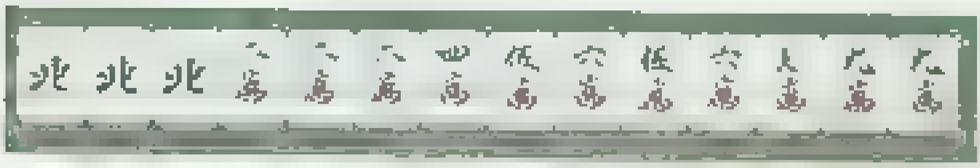
二盃口（リャンペイコウ）



（3飜）

雀頭以外の組合わせで一盃口を2組つくる。

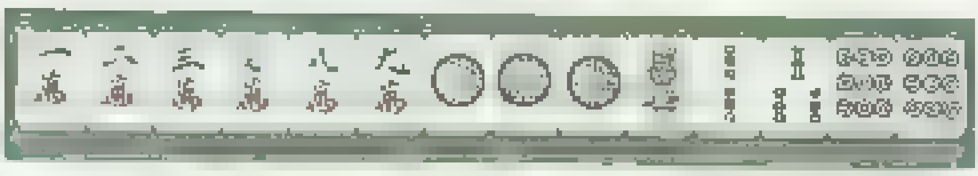
混一色（ホンイーソウ）



（門前3飜　副露2飜）

1種類の数牌と字牌だけの組合せでつくる。

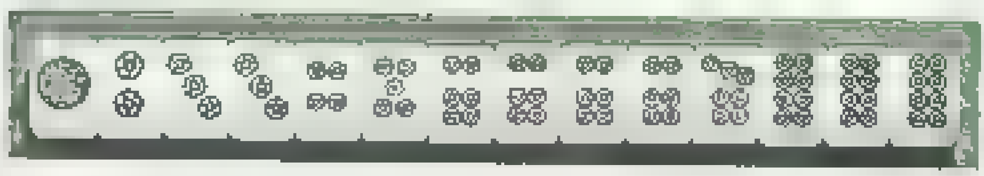
純全帯么（ジュンチャン）



（門前3飜　副露2飜）

雀頭をはじめ、どの組合わせにも1、9牌を含む。

清一色（チンイーソウ）



（門前6飜　副露5飜）

1種類の数牌だけの組合わせでつくる。

流し満貫（マンガン）（4飜）

捨て牌すべてが1、9、字牌だけで一度も鳴かれず流局したとき。

役満（ヤクマン）

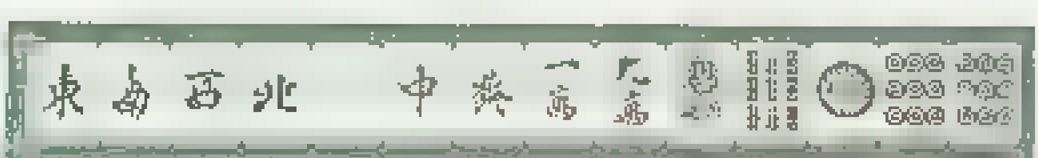
天和（テンホウ）

親が配牌で和っている状態。

地和（チーホウ）

子が第1ツモで和る。（他家の鳴きがあると不可）

国士無双（コクシムソウ）



1、9、字牌を各1枚ずつ（雀頭は2枚）そろえる。13面待ちの場合はダブル役満。

四暗刻（スウアンコウ）



門前で刻子か槓子を4組そろえる。雀頭の単騎待ちはダブル役満。

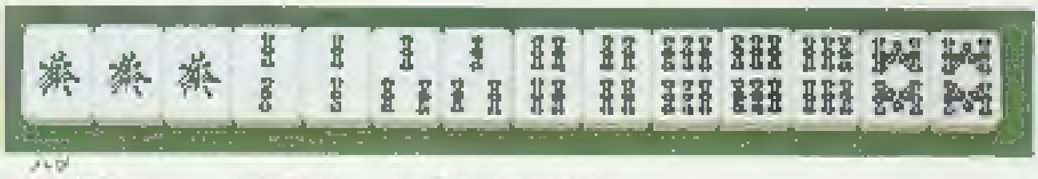
（※についてはP30参照）

ダイサンゲン
大三元



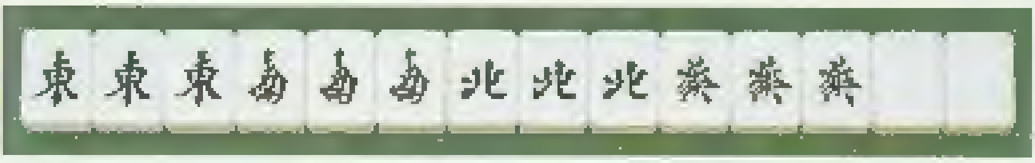
三元牌の刻子か槓子を3組つくる。

リュウイーソウ
緑一色



索子の2、3、4、6、8と発でつくる。発が入ってなくてもよい。

ツウイーソウ
字一色



字牌だけの組合せでつくる。

ショウスウシー
小四喜



風牌の3種類を刻子か槓子にして残りの1種で雀頭をつくる。

ダイスウシー
大四喜



※風牌の4種類を刻子か槓子にする。ダブル役満。

チンラオトウ
清老頭



1、9牌だけで雀頭と刻子か槓子をつくる。

スウカンツ
四槓子



槓子（暗槓、明槓のどちらでも）を4組そろえる。

チュウレンポウトウ
九連宝燈



門前で同じ種類の数牌の1と9を3枚ずつ、2から8を1枚ずつそろえる。9面待ちの場合はダブル役満。

パーレンチャン
八連荘

親が8回連続あがりつづけると、それ以降は1飜の手でも役満となる。

（※についてはP30参照）

ティービィ君の The麻雀用語集その②



門前（メンゼン） 鳴いていないとき。

聴牌（テンパイ） あと1牌をツモ又は他家が捨てた時に和れる状態。

ポン 手の中に同じ牌が2枚あり、他家がその牌を捨てたとき、ポンと宣言し刻子をつくる。

チー 手の中に数牌の連続した牌があり、左側の人が捨てた牌が自分の2枚とつながる場合、チーを宣言し順子をつくる。

槓（カン） 同じ種類の牌を4枚そろえて「カン」を宣言し、嶺上牌をツモる。

副露（フーロ） 鳴いたとき。

三元牌（サンゲンパイ） 白、発、中、の3種の牌。

順子（シュンツ） 数牌を3枚つなげてつくる。(1と9はダメ)

両面待ち（リャンメンま） 両面塔子で和りを待つ聴牌の形。

塔子（ターツ） あと1牌くれば順子が完成する牌の組合せ。

中張牌（チュウチャンパイ） 数牌の1と9をのぞいたもの。

他家（ターチャ） 4人のメンバーのうち、自分以外の他の3人。

暗槓（アンカン） 同じ牌が手の中に4枚集まった時に宣言することができる。

明槓（ミンカン） 手の中に暗刻があり、他家が同じ牌を捨てた時に宣言することができる。

嶺上牌（リャンシャンパイ） 王牌の一番後の牌。槓を宣言した場合、王牌から1牌をツモリ、槓ドラをめくる。

王牌（ワンパイ） ツモることのできない14枚の牌。

刻子（コーツ） 同じ種類の牌を3枚集めてつくる。

雀頭（ジャントウ） 同じ種類の2枚の牌。すべての和り役に必要。(流し満貫をのぞく。)

1巡（いちじゅん） 自分が打牌してから、次にツモるまでのひと回り。

暗刻（アンコウ） 刻子を鳴かずにつくる。

単騎待ち（タンキま） 和りの組合せのうち、頭だけができていない状態。

風牌（かぜハイ） 東、南、西、北の4種の牌。

数牌（スウハイ） 三元牌と風牌以外の数字の牌。

老頭牌（ラオトウハイ） 1と9の数牌。

The麻雀得点早見表

	中張牌	老頭牌	飜　牌	連風牌
刻　子　明　刻 　　　　暗　刻	2符 4符	4符 8符	4符 8符	4符 8符
槓　子　明　槓 　　　　暗　槓	8符 16符	16符 32符	16符 32符	16符 32符
対　子	0	0	2符	4符
単　騎　栄　和 　　　　摸　和	2符 4符	2符 4符	4符 6符	6符 8符

ロンあがり

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
1　飜　子 　　　親	640 960	960 1,440	1,280 1,920	1,600 2,400	1,920 2,880	2,240 3,360
2　飜　子 　　　親	1,280 1,920	1,920 2,880	2,560 3,840	3,200 4,800	3,840 5,760	4,480 6,720
3　飜　子 　　　親	2,560 3,840	3,840 5,760	5,120 7,680	6,400 9,600	7,680 11,520	
4　飜　子 　　　親	5,120 7,680	7,680 11,520	満　　貫			

ツモあがり

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
1　飜　子 　　　親		960 1,440	1,280 1,920	1,600 2,400	1,920 2,880	2,240 3,360
2　飜　子 　　　親	1,280 1,920	1,920 2,880	2,560 3,840	3,200 4,800	3,840 5,760	4,480 6,720
3　飜　子 　　　親	2,560 3,840	3,840 5,760	5,120 7,680	6,400 9,600	7,680 11,520	
4　飜　子 　　　親	5,120 7,680	7,680 11,520	満　　貫			

満貫以上の得点

3飜70符・ 4飜40符～5飜	満　　貫	子　8,000 親　12,000
6～7飜	ハ ネ 満	子　12,000 親　18,000
8～10飜	倍　　満	子　16,000 親　24,000
11～12飜	三 倍 満	子　24,000 親　36,000
13飜以上 役　　満	数え役満 役　　満	子　32,000 親　48,000

※実際の支払いは100点未満切り上げ。
※子がツモの場合もらう得点は、親(東家)から得点の1/2、他の子から1/4ずつ。
※親がツモの場合は、それぞれの子から1/3ずつ。

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

SYSTEM
VIDEO SYSTEM

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ビデオシステム株式会社
ユーザーテレフォン 075-723-1544